Solo Dredd me juzgará

Pienso en Dredd (tanto el personaje como el cómic) muy a menudo. En general, en todo lo que ha salido de *2000 AD** porque, a pesar de haber nacido en España y ocultarme bajo el artificio del odio al inglés, soy, en lo más profundo de mi ser, alguien completamente deslocalizado, incapaz de entender su propia identidad†.

Dredd, como personaje, tiene un origen interesante, envuelto en movidas británicas así como críticas a toda clase de autoritarismo y demás (idea descaradamente robada del espléndido *I am the Law: how Judge Dredd predicted our future* de Michael Molcher).

El personaje congració nuestras vidas en 1977 como una respuesta al concepto de "ley y orden"‡ y, con el tiempo, empezó a abordar otros temas con más (o menos) sutileza. También, se convirtió rápidamente, en uno de mis favoritos

* Como Nikolai Dante, por ejemplo.
Todo sea dicho, sin embargo, no todo lo que sale de 2000 AD me gusta. Ni tiene por qué, por supuesto. Pero admiro sobremanera lo que mantienen vivos: un espacio cuasi anárquico en el que la gente puede contar sus historias. Más o menos.

† Salvo, por supuesto, a través de cómics.

‡ Aunque en este caso esto también viene del libro de Molcher, esta vez voy a decir que viene de un ensayo de Martin Rowson, supuestamente publicado en el número 9 del volumen 2 de *Judge Dredd's Megazine*. No hay más que un par de comentarios en un foro. No tengo pruebas de que fuera real, pero tampoco dudas.

problemáticos (soy consciente de la ironía de –intentar– oponerme a la autoridad y el control y tener varias referencias a agentes de policía sobre mi piel).

Y, sin embargo, esa es la belleza de la sátira, me permite interpretar este extenso, interminable cómic, como bien me venga en gana al tiempo que me protejo de cualquier (acertada o no) crítica blandiendo el "es sátira".

Estupideces aparte, Juez Dredd es, evidentemente satírico y, al contrario que otros universos británicos del mismo corte*, ha podido sobrevivir a invasiones (temporales) de gente que no pillaba el chiste. No sé por qué, pero lo ha hecho. Quizás porque a veces los personajes fracasan o llevan a cabo actos imperdonables, demostrando que el culto al héroe es un error†. Pero eso es mera hipótesis‡.

Ah, a todo esto, un poco de contexto sobre el mejor cómic de la galaxia:

Creado en 1977 y ambientado en un mundo en el que alguien metió la Guerra Fría en el microondas y donde siguen existiendo ciudades-estado soviéticas (East-Meg One, por ejemplo, conurbación que Dredd destruyó más o menos personalmente), Juez Dredd sigue las maravillosas aventuras de Juez Dredd y los Jueces, vuestros amigables policías paramilitares. Leed el cómic y les podréis ver:

· metiendo a dinosaurios en el zoo,
· cometiendo terribles y 3mendos actos genocidas,
· peleando contra un payaso y el rey de las hamburguesas,
· recreando la lenta (y luego rápida) vorágine que fue la

* De acuerdo, de cabeza solo puedo señalar a *Warhammer 40.000* como otro universo satírico de la pérfida Albión que fue invadido y, durante un tiempo, dominado por esos fans protofascistas. Pero si me diesen cinco centavos por cada universo de ciencia ficción satírico británico anclado en críticas a las políticas de Thatcher, tendría diez centavos, que no es mucho, pero es raro que haya pasado dos veces. Aunque también está el *MundoDisco*, pero creo que Pratchett era demasiado honesto como para ser satírico.

† Cosa que Umberto Eco señala en el punto número 11 de su ensayo seminal *El Fascismo Eterno*.

‡ Fuente: mis vibras.

caída y locura de Calígula,

· la elección de un orangután como Presidente Alcalde de Mega-City One,

· la implementación de programas para reducir el crimen basados en educación y apoyo comunitario,

· la ilegalización del azúcar,

· al Juez Dredd pegándole un puñetazo a la personificación del miedo, Juez Miedo, un mero segundo de Sidney De'Ath, el Juez Muerte*, un Juez de una realidad alternativa en la que llegaron a la conclusión de que como todos los delitos los cometen personas que están vivas, lo más lógico y razonable era ilegalizar estar vivo y ahora se dedican a erradicar universos enteros porque la ley es la Ley†.

Habiendo hecho este pequeño aparte, podemos entrar en materia:

¿Es Dredd fascista?

¡Buena pregunta!

Pero no es la correcta.

* Soy consciente de que el Juez Muerte es poco más que llevar al límite la propia personalidad y "devoción" a la ley de Dredd. Puede que hable de ello en este ensayo o puede que no, no lo sé y no lo sabréis hasta que no hayáis terminado de leer esto. Molcher lo dice también en su libro, porque es básicamente autoevidente y con leer más de cinco cómics de Dredd esto queda claro.

† Si me diesen cinco centavos por cada vez que un Juez ha decidido solucionar un problema llevando a cabo terribles y 3mendos genocidios, tendría diez centavos, que no es mucho, pero es raro que haya pasado dos veces. Es gracioso porque no es cierto, hay muchas más matanzas genocidas en el universo de Dredd (MUCHAS más. De hecho, la vez que Dredd elimina del mapa East-Meg One es en respuesta directa a un ataque similar por parte de los Jueces sov), pero hay casi 50 años de cómics y no me da la vida para leerlos todos.

¿Qué es el fascismo?

¡Mejor pregunta!

Hablemos con papi Eco:

En 1942, a la edad de diez años, gané el primer premio de los Ludi Juveniles (un concurso de libre participación obligatoria para los jóvenes fascistas italianos, esto es, para todos los jóvenes italianos). Había discurrido con virtuosismo retórico [...] Permítanme que le ceda la palabra a Franklin Delano Roosevelt: «La victoria del pueblo norteamericano y de sus aliados será una victoria contra el fascismo y contra ese callejón sin salida del despotismo que el fascismo representa» [...] tradicionalismo implica el rechazo de la modernidad. Tanto los fascistas como los nazis adoraban la tecnología, mientras que los pensadores tradicionalistas suelen rechazar la tecnología como negación de los valores espirituales tradicionales. Sin embargo [...] Es este el origen del «nacionalismo». Además, los únicos que pueden ofrecer una identidad a la nación son los enemigos. De esta forma, en la raíz de la psicología ur-fascista está la obsesión por el complot [...] El ur-fascismo no puede evitar predicar un «elitismo popular». Cada ciudadano pertenece al mejor pueblo del mundo, los miembros del partido son los ciudadanos mejores [...] Libertad y

liberación son una tarea que no acaba nunca. Que este sea nuestro lema: «No olvidemos». Y permítanme que acabe con una poesía de Franco Fortini:

En el pretil del puente
Las cabezas de los ahorcados
En el agua de la fuente

Una nítida, clara y cristalina explicación de los componentes básicos del fascismo, lo que él llamaba "el fascismo eterno" o "urfascismo"; una suerte de predecesor a todos los fascismos, una colección de elementos comunes que no tienen por qué darse juntos (mucho menos todos) para dar pie a un fascismo. De hecho, el propio autor explica que basta con que haya un único elemento presente para que el fascismo crezca y cristalice a su alrededor.

También, quizás, merezca la pena explicar (copiando vulgar y vilmente) por qué considero que, quizás, mis comentarios, puedan tener alguna clase de valor a la hora de analizar un tema tan... espinoso como una de las "ideologías"* que definió el siglo XX:

Una de las premisas subyacentes a este libro es que, precisamente dado el turbulento clima social e ideológico de finales del siglo veinte, la dinámica del fascismo y el lugar que ocupa en la evolución de la historia moderna pueden ser comprendidos de la mejor manera por el no-fascista.

* Hay que entender que el fascismo, al ser maleable y dúctil, como Eco explica, muchas veces no es una ideología *per se*, pero es lo más parecido que se puede decir. El ensayo dice "Al contrario de lo que suele pensarse, el fascismo italiano no tenía una filosofía propia" y que "Mussolini no tenía ninguna filosofía: tenía solo retórica".

El enfoque de Eco (que resulta muy versátil) se basa en la semiótica: símbolos e ideas, y no aborda necesariamente tanto la ideología subyacente como el uso de los memes. Es decir, el ur-fascismo, el fascismo primigenio del que Eco habla, usa casi cualquier cosa para germinar y crecer.

Al contrario, el fascismo no poseía ninguna quintaesencia, ni tan siquiera una sola esencia. El fascismo era un totalitarismo [difuso]*. No era una ideología monolítica, sino, más bien, un collage de diferentes ideas políticas y filosóficas, una colmena de contradicciones.

* En el original, Elena Lozano, deja el "fuzzy" de la versión del *New York Review of Books* del '95 y no me gusta.

Esto le permite propagarse: traza líneas aparentemente "claras" entre los futuros "héroes" y el resto, sin terminar de atarse del todo a ninguna de ellas.

El problema, al comienzo, es que, al no estar completa y claramente definido de puertas para afuera†, necesita encontrar una identidad para que la gente se reconozca entre sí.

† Porque, internamente, los participantes ya han interiorizado el tótem y cómo ellos "están" en lo más alto.

Por eso muchos movimientos fascistas adoptan elementos visuales distintivos; presentándose como algo fundamentalmente estético: las camisas negras del de los trenes, las camisas marrones del bigotes, las camisas plateadas del espiritualista... Por eso nos resulta tan fácil decir tachar a Dredd y sus Jueces de fascistas, aún cuando no terminan de serlo (ahora –o después– me explico), porque nos recuerdan a otros fascistas anteriores.

Y esto no es baladí, el personaje irrumpió en el mundo:

Con una embistiente hombrera en forma de águila, inspirada por la moneda de 500 pesetas, las protecciones de un jugador de fútbol americano, y una pistola basada en la famosa Luger alemana, [Dredd] era una ingeniosa fusión transatlántica, una mezcla de los símbolos del poder americano y del fascismo europeo. Además, desde el comienzo resultó evidente que esta no era la panoplia de un rebelde, un inconformista. Era un uniforme. Este no era un superhéroe, era uno entre muchos, su atuendo estandarizado y visor opaco se hacían eco de la practicidad y anonimato del policía antidisturbios, una figura reconocida en el Imperio Británico y EE.UU., pero que estaba a punto de pisar fuerte las calles de Inglaterra.

No solo eso, sino que el propio universo ha señalado esto en alguna que otra ocasión, como en Letter from a Democrat, cuando Hester Hyman se refiere al equipo de Dredd como fascistas*.

Asimismo, algunos Jueces se dan cuenta de los problemas inherentes al sistema de Justicia; no solo Maitland, intentando crear un mundo mejor†, sino que el propio Eustace Fargo, padre de los Jueces le confiesa a Dredd que considera que el sistema que implementó era algo meramente temporal.

Es decir, Juez Dredd y, por ende, los Jueces, responden a algunos de los elementos que Eco señala, pero no a todos, necesariamente.

* O, por ejemplo, el Juez Smiley, creado por Al Ewing, Simon Spurrier y Rob Williams. En una ocasión, le dice a Dredd que "Somos fascistas". Aunque estoy seguro de que los demás estarían de acuerdo con ese comentario, lo dice en *Small House*, historia escrita "solo" por Rob Williams (dado el trasfondo, no me sorprendería que los demás hubieran participado también).

† El desenlace de esta historia en *A Better World*.

Véase:

Eco explica que el fascismo suele necesitar una vieja gloria* a la que volver, cosa que los Jueces rechazan categóricamente, todo lo que hubo antes de la guerra fue un error. Sobre todo la democracia. Supongo que ese último aspecto sí que es algo totalitario y fascista. Y, al menos, los Jueces tienen la decencia de decirlo en voz alta.

* Ficticia o, si basada en algo real, muy ficcionalizada, por norma general.

En cierto modo, también, se podría señalar que el discurso de "ley y orden" que encarnan los Jueces podría representar esa vieja gloria. Sin embargo, los Jueces no especifican de qué ley y orden están hablando†. Esto permite al público imponer su propia versión, pero los Jueces no la tienen. Se remiten a una "ley y orden" vacía, a una idea mediodefinida, dúctil y maleable.

† Es solo *su* ley y orden.

Por eso, en parte, entiendo que la gente les tache de fascistas. Después de todo, el problema con el fascismo‡ es precisamente esa maleabilidad.

‡ A la hora de definirlo. En la práctica el fascismo tiene más de un problema*.
* Valientes declaraciones, lo sé.

En el proceso de preparar esto, he hablado con varias personas sobre su definición del fascismo. Una bastante interesante la encontré en un subreddit de vexilología. Una persona hizo una colección de banderas para unos EE.UU. fascistas. Una de ellas, simplemente, rezaba "Liberty". Tras una larga conversación, un usuario respondió: "Libertad para qué, esa es la pregunta." Esa era su definición para el fascismo. Me pareció muy acertada, precisamente porque impone la carga de la prueba al fascista. Es el fascista el que tiene que decir, abiertamente, lo que cree.

Y, sin embargo, ese es el único elemento común que he conseguido localizar a la hora de ofrecer una definición de andar por casa: su "vacuidad"*. Cada persona tiene su propia definición. Como dice A. R. Moxon:

* Por supuesto, lo que la gente decía no estaba "vacío", pero, en muchos casos, señalaban en esa dirección "difusa" que Eco ya señaló.

La observación del arte es el único arte.

Cada "definición" que encontraba se basaba en las relaciones que cada persona tenía para con la sociedad, con cómo había crecido e interactuado con el mundo. Algunas personas veían el fascismo como:

· una relación para con el poder,

· una relación para con el control de la gente;

· algo fundamentalmente vacío.

El problema es que ninguna de todas estas definiciones termina de ser útil para algo rápido.

No del todo.

Todas son ciertas y, por eso, tan valiosas para la gente que las esgrime.

Yo, evidentemente, considero que es fundamental examinar el elemento semiótico al analizar movimientos de este corte.

Por otro lado, mi padre decía que buscar una definición no tenía sentido porque, al final, el fascismo es otro tipo de no-democracia.

Y, aunque tiene razón en que es algo fundamentalmente antitético a la democracia, debido a la maleabilidad que le caracteriza, resulta más insidioso todavía que otros tipos de totalitarismo.

Es... complicado.

Sin embargo,

por eso es tan importante hablar de ello.

Dredd, como cualquier otro personaje ficticio, es una lente útil para hablar de muchas cosas: la evolución de la policía y, como plantea Molcher, la llegada de la policía colonial a la sede del imperio; cómo reacciona la sociedad a cambios; qué es y qué no es justo en respuesta a los delitos; la justicia retributiva o la justicia rehabilitativa; o, incluso, cómo, como señala Grant en una entrevista, nos deleitamos cuando vemos a los policías castigando a "los malos"*.

* Trazándose así una línea entre los "criminales" y los ciudadanos "legítimos", que... tiene temita si se supone que vivimos en una s<ociedad con justicia rehabilitativa. Después de todo, aquí se supone que la reeducación y reinserción son fundamentales para tener una sociedad sana.

Dredd en concreto me parece interesante para ver cómo se cuentan historias en las que el protagonista y su entorno representan lo peor que una sociedad civilizada puede llegar a encarnar (y, como Wagner y Grant exponían, con relativa facilidad).

Toda ficción existe en y está en conversación con su entorno y, aunque el Autor esté muerto, rara vez también lo están los autores.

Bien es cierto que extrayendo algo de su contexto y comparándolo con el momento actual nos puede aportar cosas valiosas, pero la alternativa planteada en el párrafo anterior es importante.

Normalmente, la ciencia ficción observa atentamente su caldo de cultivo. *1984* no es un "¿y si en el futuro el estado nos monitoriza todo el rato?, ¿y si viviéramos en un estado de guerra constante, no daría miedo?" No es una colección de "y sis". Es un "el estado siempre tiene poder para monitorizarnos y lo

hace; y siempre, se está librando una guerra "justa" en alguna parte. Extrapolemos esto a un futuro ficticio".

Estoy simplificando *1984*, lo sé, pero me parece el mejor ejemplo.

Por eso, volvamos momentáneamente a 1977:

· Se cancela la revista *Action* por "fomentar violencia"*.* Estoy parafraseando.* Es posible que Wertham estuviera muy contento, aunque es irrelevante considerar la opinión de alguien que, personalmente, retrasó la evolución del cómic durante... digamos casi treinta o cuarenta años.

· Fleetway se entera de que va a salir *Star Wars* y todo señala a que la ciencia-ficción se va a volver muy relevante.

· Los chavales en Reino Unido no pueden ver *Harry el Sucio* ni *Tiburón* ni nada, así que *Action* decide crear lo que llama "dead cribs", copias (más violentas) de esas películas "para mayores".

· Desde los sesenta hay muchos disturbios –en Reino Unido en concreto–, lo que da paso a la proliferación de la retórica de "ley y orden" que se explotaría para impulsar carreras políticas.

Este batiburrillo lleva a la creación de *2000 AD* y, en concreto, de Dredd.

El personaje, en un principio más violento y desagradable, menos carismático, todavía, una versión futurista de Harry Callahan.

Sin embargo, mientras que el sistema protege a Callahan cuando mata a Scorpio (no hay una repercusión real para cuan-

do sale en *Harry el Fuerte*), Dredd participa en una versión "mejorada" de ese mismo sistema: no solo protege al policía brutal, sino que le anima a serlo*.

La diferencia que Juez Dredd traza, entonces, entre su protagonista y Callahan es que el segundo, supuestamente, responde ante el sistema cuando quebranta la ley. Siempre hay una queja o algo (por parte de los "políticos" que "no entienden lo que hay que hacer para mantener a la gente a salvo"), pero eso es todo. Callahan es una herramienta que el sistema utiliza para conseguir sus fines.

Dredd, por su parte, es el sistema. Un sistema indiferente al que solo le importa "la ley".

Wagner, Grant, Ezquerra... todos estaban manteniendo una conversación con su entorno. Alan Grant, en concreto, dijo ser antiautoritario en más de una entrevista y siempre quiso mostrar a Dredd como lo que él decía que era: "un bastardo"†. Consideraban que la obsesión con "la ley" era poco más que una herramienta para mantener todo bajo control.

Molcher señala que el origen del término "bobby"‡, para referirse a los policías arquetípicos británicos viene de Robert Peeler, que también creó la primera fuerza policial en Irlanda, los "Peelers"**.

El bobby, se supone, lleva a cabo labores policiales con el consentimiento del pueblo.

El departamento de policía irlandés, sin embargo, era distinto.

La tesis de Molcher es la que Achille Mbembe plantea en

* Como Molcher señala *específicamente* en su libro, para asegurarse una "victoria moral" sobre los manifestantes demócratas, el Juez Supremo Silver le dice a Dredd que tiene permiso para "llevar a cabo cualquier acción que consideres necesaria" y que "[q]uiero que aplastes este movimiento, Dredd. En esta ocasión, tú escribes la ley". Además, uno de los lemas de Dredd es, por supuesto: "yo soy la ley" [inserte increíble riff de metal].

† Esto, de hecho, fue uno de los puntos de inflexión para las colaboraciones entre Wagner y Grant, si Dredd debiera o no matar a Chopper. Por un lado, entiendo que Grant quisiera que Dredd matara a Chopper, icono de la libertad. Sin embargo, el romántico en mi corazón está de acuerdo con la decisión final de Wagner, de hacer que Chopper se "saliera con la suya".

‡ Esto tiene sentido, palabra.

** Que, también, las escuadras paramilitares antimutantes de *Strontium Dog* siguen a Kreel y se llaman "kreelers". No tiene por qué ser así, pero parece nacer de una combinación entre "peeler" "killer", "asesino". Sutil.

Necropolítica: Dredd representa la policía colonial, siendo la colonia "el lugar en el que la soberanía consiste fundamentalmente en el ejercicio de un poder al margen de la ley (ab legibus solutus) y donde la «paz» suele tener el rostro de una «guerra sin fin»".

Dice Eco

El pacifismo es entonces colusión con el enemigo; el pacifismo es malo porque la vida es una guerra permanente.

¿Es trampa engarzar a dos pensadores así?

Puede ser, pero no lo creo.

En todo momento, Dredd considera que tiene que estar luchando constantemente contra sus ciudadanos*. El Departamento de Justicia, fundado por Eustace Fargo† se crea en respuesta a un despunte de la criminalidad en la década de los 20 y, en 2031, los primeros Jueces salen a las calles. Son, como se ve en Dreadnoughts, mega-antidisturbios, pero con grados en derecho.

Rápidamente, y gracias al carisma de Fargo, el Departamento de Justicia se hace con más y más poder. Todo desde dentro del sistema, con el permiso (incluso a petición de) los constituyentes. Sin embargo, a medida que avanza la presidencia de Robert L. Booth (elegido democráticamente, responsable de empezar una guerra nuclear por sus delirios de grandeza), su popularidad se desestabiliza un poco.

Sin embargo, a causa de la mencionada guerra nuclear, los Jueces consiguen arrestar a Booth* y contar con el

* La icónica frase "Mega-City One... 800 millones de ciudadanos y cada uno de ellos un criminal en potencia" ilustra la mentalidad de Dredd. Y, como señala Molcher, con el uso de la 59c –una ordenanza que permite a los jueces hacer redadas por los loles– se deja claro que no hay tal cosa como "un criminal en potencia": todos son criminales, no hay "y sis" que valgan; la presunción de inocencia no solo es algo risible, sino que ver a alguien aparentemente inocente hace que los Jueces sospechen de la persona en cuestión. No recuerdo el prog, pero en uno de ellos pillaban al malo porque, literalmente, era *demasiado* inocente.

† Eustaquio. En lugar del poder de la vara, tenía el poder de terrible e inimaginable violencia estatal.

apoyo de la ciudadanía. Más o menos. La humanidad tiene que elegir entre los Jueces o el caos absoluto de un invierno nuclear. Eligen que los Jueces se queden. Más o menos. Los Jueces también mueven fichas.

En cualquier caso, los Jueces, desde su concepción hasta el día de "hoy", consideran estar en guerra constante contra el crimen.

Esta guerra constante contra el crimen hace que la gente se comporte como si, en efecto, estuviera en un campo de batalla: los criminales son más violentos, "legitimando" la violencia de los Jueces. Un maravilloso uróboros de dolor y balas incendiarias†.

Con el tiempo (dentro del universo de Dredd, llevan más de setenta años (las bombas cayeron en 2070, según *Origins*, y *A Better World* tiene lugar en 2146) viviendo las consecuencias de la guerra nuclear) esto se normaliza. La mayoría de la gente es incapaz de imaginar un mundo sin Jueces (por eso, de hecho, al plantearse un referendo sobre si volver a un sistema democrático, la gente vota a favor del Departamento de Justicia‡), vive en una suerte de "juicio realista", incapaces de concebir cómo escapar del derecho divino de los reyes Jueces.

La guerra del Departamento contra el crimen puede cambiar.

Hay momentos en los que el propio sistema se da cuenta de que está haciendo las cosas mal. Por ejemplo, Fargo se niega a que Judd clone a la población, porque

> ***[N]unca debemos olvidar que nuestra función principal es servir. Nuestro trabajo es vigilar a***

* Técnicamente le arrestan por manipular las elecciones, pero es fundamentalmente irrelevante. Le arrestan, que era el problema que tenían al principio.

† Y explosivas. Y buscadoras de calor y... ¿sabíais que los Jueces tienen muchísimos tipos de munición disponibles en sus armas de servicio?

‡ No sé Dredd, pero yo disfruto mucho con la ironía de la situación. También, en gran parte, los Jueces ganan porque, como toda gran democracia, intimidaron a su oposición hasta tal punto que tenían miedo de ir a votar, casi. Aunque también ayudan la dejadez y la desidia y el hecho de no poder imaginar un mundo diferente.

la ciudadanía que tenemos – no crear la ciudadanía que querríamos.

Y, como he mencionado antes, Fargo le confesó a Dredd que

Nunca debió durar para... para siempre, Joe. Creamos un monstruo – nosotros, nosotros. ¡Nosotros somos el monstruo! ¡Nos volvimos avariciosos – lo quisimos todo – así que matamos el sueño, Joe! ¡Matamos a América! Te pido... suplico – carne de mi carne, sangre de mi sangre... ¡No es demasiado tarde! ¡Arréglalo, Joe Tú – Rico y tú – podéis hacerlo...

Wagner, autor de *Origins*, de donde sale la última cita, parece querer poder redimir una parte de Dredd. La semilla, quizás.

Por otro lado, la ya mencionada trama de *A Better World*, no necesariamente parte del gran arco de *Democracia*, pero, desde luego, una historia hermana. En ella, la Juez Maitland considera que una alternativa a la guerra constante es... redirigir fondos, eco de los movimientos de reducir o, incluso, acabar con la financiación a la policía que han estado ganando fuerza desde el auge del movimiento de *Black Lives Matter* en EE.UU..

Rob Williams, el autor de la historia, explica que:

[Dredd] está apatrullando* la ciudad a diario, librando una guerra contra sus ciudadanos. Hace décadas no lo habría cuestionado. Ahora bien, cuando una Juez

* Nunca me disculparé por este chiste.

inteligente como Maitland le enseña que, quizás, aumentar el gasto en programas sociales y educación podría reducir la criminalidad, está dispuesto a escuchar. Dredd quiere acabar con el crimen en su ciudad. Si esto lo consigue, ¿puede que merezca la pena? ¿A lo mejor salva a Jueces?

Ahora bien, esto en concreto... tiene una relación complicada con cómo funcionan las cosas.

La trama de *A Better World* resulta, ciertamente, optimista; sobre todo para Mega-City One: el Departamento de Justicia no hace públicos sus gastos, pero sospecho que dedica una parte considerable a los Jueces como fuerza reactiva militarizada. Admitir la idea de Maitland conllevaría que parte del Departamento estuviera dispuesto a considerar una reducción en su presupuesto (es, después de todo, como se planteó. Y, también, este... que hay Jueces que se oponen a este sistema).

Resulta curioso cuando pensamos en el entorno en el que germinó esta trama. Las manifestaciones de BLM post-George Floyd durante la Covid. Estas protestas pusieron de manifiesto que la gente cree que hay otra manera de organizar a la policía, que se puede reducir la financiación policial o, incluso, abolirse la institución en sí, al menos en EE.UU., y cambiar las relaciones entre la población y los cuerpos y fuerzas de seguridad del estado.

Creen que una reducción en gasto policial puede llevar a un aumento en gasto social y, por ende, a una mejora de las condiciones materiales de la gente, reduciendo la criminalidad.

Durante estas protestas, muchos medios se hicieron eco de los recortes que se estaban haciendo a los presupuestos policiales, las terribles reducciones monetarias y cómo afectaría a la seguridad de los agentes en la calle.

Sin dinero en las arcas policiales, no podrían responder.

Estos recortes son terribles.

Y, sin embargo, estos recortes no llegaron. De hecho, en algunos casos, se ha *incrementado* el gasto*. Parece estar relacionado con un aumento en la criminalidad percibida, según PEW Research, en 2021, cuando la cantidad de estadounidenses que querían aumentos en la presencia policial se incrementó.

Por otro lado, según USA Facts, casi la mitad de los presupuestos locales (ayuntamientos y demás) estadounidenses se destina a educación, mientras que un 9,2% se destina a la policía —no hay casi gasto en sanidad por la relación especial que EE.UU. tiene con ella—, alrededor de un 8,1% se destina a servicios sociales (3,8% de "ayudas a los desafortunados", 2,6% a "servicios sociales y servicios al niño", 1,7% destinado al "sistema judicial". Llegaríamos a un 9,1% si incluyéramos "otros"). Esto es bueno, por supuesto, pero no termina de mostrar cómo los departamentos de policía pueden recibir fondos federales o estatales, así que la imagen está un tanto distorsionada.

Sí cabe destacar que PEW Research (y, en consecuencia, yo) admite que algunos delitos violentos (homicidios) aumentaron entre 2020 y 2022, pero también señalan que, de acuerdo con datos preliminares, la tasa de homicidios cayó de manera significativa al año siguiente.

* Por no hablar de la venta de excedente militar a departamentos de policía que terminan con MRAPs, cosa que, normalmente, no se necesita. Como decía Sir Terry Pratchett en Snuff: "¿Qué era un policía, sino un civil con uniforme y placa?". A esta venta de excedentes hay que sumar "descuentos" y "rebajas", lo que aumenta el poder adquisitivo de los departamentos de policía sin, necesariamente, aumentar los presupuestos. No solo eso, sino que, por lo visto, ha habido casos del ejército regalando MRAPs a departamentos de policía.

Esta tormenta de situación lleva a que, en muchas ocasiones, sea la policía a la que responda a determinadas emergencias a pesar de que, como explicaba Maitland (y muchos activistas de carne y hueso), la primera respuesta, quizás, debiera venir de gente desarmada.

En parte se debe a que, cuando tienes un martillo, todo parece un clavo; cuando ansías poder, todo parece

poder.

Al fascista le encanta el poder.

Busca perpetuar su posición de poder.

En uno de sus vídeos, Ian Danskin explica que una característica fundamental del fascismo es que se caracteriza por la popular mentira de que solo algunas personas tienen derecho a tener el poder. Señala que muchos sistemas se centran alrededor de ello*, pero es algo interesante para echar un vistazo a la carencia de... solidez que caracteriza al Departamento de Justicia.

* Cualquier jerarquía, realmente.

También, uno de los comentarios que hace es que la jerarquía fascista es, de una manera u otra, esencialista. Y es cierto. Si observamos movimientos fascistas históricos, cumplen esa característica.

Los nazis creían que los arios tenían el monopolio sobre el poder.

Los "faddists" de Mosley —los que creían— estaban convencidos de que solo los ingleses tenían ese monopolio sobre el poder.

Los camisas plateadas creían que los estadounidenses (buena suerte intentando entender qué hace a un estadounidense) eran los que tenían que sujetar las riendas.

Los fascistas, como dice, definen el grupo que tiene derecho al poder de una manera amplia hasta que, poco a poco, se reduce. Como dice, "la pirámide se estrecha". Esto lleva a un culto a la acción.

Perdón.

La acción es bella de por sí y, por tanto, debe actuarse antes de y sin reflexión alguna.

Esta acción constante conlleva que la maquinaria de la ideología siempre tenga que redirigirse.

Y en *Juez Dredd* esto pasa.

Cuando el Juez Cal se hace con el poder, Dredd recibe ayuda de la población. El sistema se defiende a sí mismo mientras Cal construye el muro.

Como Molcher señala, una vez Cal está muerto, los Jueces no acaban con el muro de Mega-City One. Lo aprovechan. Dejan los emplazamientos de ametralladoras. Es práctico para mantener su control sobre la población.

El Departamento necesita llevar la sociedad. No puede confiar en la gente. Pero cualquier persona puede hacerse Juez si sobrevive a la Academia. Toda persona es bienvenida a alistarse, a convertirse en Juez. Siempre y cuando tenga cinco años.

Cuando Desmon Stich crea los Mechanismo, roboJueces, es porque, después de... muchas cosas*, el Departamento de Justicia no tiene a suficientes Jueces como para "mantener la ley y el orden". Sin embargo, cuando los Mechanismo se pasan de la raya (empiezan a ignorar las órdenes), la Juez Suprema McGruder decide retirar el programa.

* Juez Muerte/total aniquilación de Mega-City One, Día del Caos/ completa aniquilación de Mega-City One...

Como se descubre después, los Mechanismo siguen siendo herramientas. Sí, solo se usan de vez en cuando. Pero siguen ahí, porque le permiten al Departamento de Justicia mantener su (a veces precaria) posición en el poder.

Cualquier cosa que conlleve perder poder, perder control, perder el monopolio de la violencia, es algo impensable para los Jueces. Salvo Maitland y Fargo*, por supuesto. Por eso, Hernández, tras sus tejemanejes con Robert Glenn (dueño de un medio centrado en emitir noticias), se asegura de que Maitland no pueda perpetuar su trabajo, puesto que conllevaría perder todo lo que el Departamento de Justicia (y, también, él) ha creado.

* El hecho de que Dredd estuviera de acuerdo con la propuesta de Maitland no dice nada, salvo que quiere evitar que se cometan más crímenes. Dredd es... complicado en su relación con el Departamento de Justicia y el poder.

El hecho de que Hernández la hubiera apoyado anteriormente es irrelevante (lo hizo para reducir las muertes en acto de servicio). El sistema corrompe a todo el mundo.

Salvo a Dredd, por supuesto†.

† Pero de eso hablaré más adelante.

Cojamos a los camisas pardas de ejemplo.

Los nazis no estaban de acuerdo en todo con sus seguidores conservadores más generales. Por ejemplo, la relación para con la promiscuidad que tenían era, cuanto menos, interesante; no pasaba nada si un hombre (ario, por supuesto) era promiscuo, siempre y cuando tuviera hijos. Querían reconvertir la sexualidad en un "privilegio ario".

Y, sin embargo, a pesar de tener esa relación con la sexualidad, muchos líderes religiosos les apoyaban, gracias a que, al principio, parecieron estar de su lado: los nazis acabarían con el libertinaje sexual, se oponían al "mal" que representaba el sexo‡. Por supuesto, como se descubriría más adelante, los nazis no tenían ningún interés en mantener sus alianzas con religiones judeocristianas, pero aprovecharon

‡ También, por supuesto, esto que decían los nazis guardaba una fuerte relación con *mira sus apuntes* su antisemitismo. Curiosamente, muchos activistas pro-liberación sexual eran judíos. En parte, seguramente, porque la relación para con el sexo y el judaísmo es, cuanto menos, interesante. Mientras que hay pensadores que consideran que el contacto está mal (mojigato), hay otros que consideran que como el señor lo creó todo, no hay nada feo en ello. Había, incluso, rabinos que estaban de acuerdo con el uso de anticonceptivos para mantener relaciones sexuales por placer. La historia del sexo en el judaísmo es fascinante [cont].

[cont] Recomiendo encarecidamente *Minimum Intervals* de Ben Caplan, canción en la que se pone de manifiesto los deberes de un buen marido.

ese pequeño elemento de apoyo popular y público para avanzar su propia postura.

Esto, de nuevo, es una de las "fuerzas" y trampas del fascismo tal y como lo plantean muchos pensadores y, en concreto, Eco:

Al contrario de lo que suele pensarse, el fascismo italiano no tenía una filosofía propia

Esta maleabilidad puede parecer un "fallo" del fascismo, una falta de consistencia y lógica interna, pero no lo es para el fascista en sí. Al contrario, es lo más hermoso. Mientras que muchas veces, los liberales, izquierdistas, conservadores normales, anarquistas... todo el espectro político señala la hipocresía del pensamiento fascista, su "chaqueterismo", para el fascista, esto no es un problema. El fascista no se considera corruptible porque todo vale para hacer que sus objetivos (y solo los suyos) avancen y dominen en la sociedad.

Todos los demás, pueden

morir.

Eco considera que unos elementos fundamentales del fascismo son el culto al héroe y el culto a la muerte.

Los Jueces, especialmente al principio de las tiras, son héroes.

En más de una ocasión, cuando llega Dredd a la escena de un crimen, la gente dice cosas como "por fin ha llegado Dredd" o "Dredd les dará una lección". Y Dredd suele responder con cosas como "¡come bota!"*.

* Gracias, Gruddito, por habernos dado a alguien tan maravilloso como Dredd.

Dredd se ve a sí mismo como un mero elemento del sistema, un peón apolítico, pero es una pieza fundamental (por virtud, también, de ser el protagonista de la tira) de él y, tanto la gente como el sistema le admira. En más de una ocasión, le han ofrecido a Dredd ser miembro del Comité de los Cinco (y, si no me confundo, le han llegado a ofrecer el cargo de Supremo), pero se niega, porque su lugar está en la calle (léase: donde hay historias en las que Dredd puede soltar chascarrillos como "yo soy la ley").

Entiendo, por supuesto, que esto es una necesidad de la producción del cómic, pero lleva a cosas... interesantes, para con la relación entre el pueblo y los Jueces.

Como se ha mencionado, en *Origins*, se ve de dónde viene el Departamento. El cómic deja claro que la gente, en algún momento, quiso a los Jueces, los veía deseables. Un poco como pone de manifiesto la encuesta de PEW de 2021: una cantidad significativa de gente quería mayor presencia y gasto policial: si se dice que hay más crimen, la gente quiere más seguridad y, como dice Dredd†:

† Todo sea dicho: en el caso de Dredd (y las respuestas a la encuesta de PEW), hay un aumento real de los delitos violentos. Pero, insisto, los datos de 2021 con respecto a crímenes violentos contra la gente parecen ser anómalos*.
* Espero no tener que revisar este párrafo nunca y que los delitos sigan descendiendo†.
† Valientes declaraciones, lo sé.

Cuando un ratero te ponga un cuchillo al cuello, ¿quién quieres que vaya a ayudarte... yo, o tu representante electo?

Es una trampa retórica, por supuesto, pero es una herramienta útil para justificar tu presencia como dictador en una sociedad policial. No solo eso, una sociedad policial en la que no contentos con no concebir de la presunción de inocencia, los Jueces creen que la mera inocencia es algo sospechoso, meritorio de ser sometido a mayor escrutinio.

El comentario de Dredd, cierto o no (en la propia trama de Democracia, de hecho, los Jueces dicen eso aún después de haber introducido agitadores para asegurarse que hubiera carga) es uno que se repite una y otra vez al buscarse alternativas al sistema policial.

Bien es cierto que hay gente que considera que la policía es una institución fundamentalmente corrupta (en el caso del sur de EE.UU., desde su origen, puesto que la policía es la "hija" de las patrullas esclavistas que se lanzaban para capturar esclavos que habían huido de sus "hogares") y que explica que hay que acabar con la policía, quitarle toda su financiación, sin más.

Sin embargo, la mayoría de la gente que aboga por reformas policiales tiende a decir que es mejor reducir la financiación de los departamentos de policía, que el hecho de mandar a gente armada a situaciones en las que, quizás, introducir un arma no sea la mejor idea, solo sirve para escalar la situación y hacer que termine en tragedia.

Y, sin embargo, los Jueces creen, encarecidamente, que tienen derecho a ser lo que en efecto son: jueces, jurados y verdugos.

Como se ha mencionado antes, necropolítica*: el estado decide quién vive y quien muere.

* Las transiciones fluidas son mi pasión.

El culto a la muerte del que habla Eco en su ensayo –en el punto número 11– es un método de pensamiento que se inculca en la población general. Sin embargo, la gente en Mega-City One, por norma general, no quiere hasser la morissión†. Ni siquiera los Jueces quieren morir, quieren cumplir su labor.

† Valiente postura la suya, supongo.

Pero eso no quita que, llegado un momento, la única solución, tarde o temprano, a la criminalidad sea un tanto... final.

Eso es lo que decide Sidney De'Ath. Este Juez‡ llegó a la conclusión de que todos los delitos eran cometidos por gente viva, de manera que lo más lógico era ilegalizar la raíz de la criminalidad: la vida.

‡ Se ganó la placa, después de todo, y en esta casa ~~solo~~ respetamos las leyes de los cómics que leemos.

Sin embargo, eso es algo que el Departamento de Justicia podría considerar razonable. Después de todo, Cal se planteó hacer cosas parecidas anteriormente.

Así pues, Muerte tenía que ser todavía más terrible que un emperador romano desquiciado. Sería el hijo de un dentista.

No es una elección sutil, pero cuando tu protagonista es una sátira de lo que hacen los estados policiales y sigue teniendo que ser el bueno, tomas medidas un tanto extremas.

Un poco más en serio: la diferencia fundamental entre el Juez medio de Mega-City One y Muerte es el placer: desde el comienzo, Sidney disfrutaba torturando y matando a la gente.

Se supone que los Jueces, no deben excederse en la ejecución (jé) de sus funciones. De hecho, las Acusaciones Judiciales 3 y 4 hacen referencia al abuso de Autoridad Judicial y a la obtención de confesiones mediante tortura respectivamente. Son delitos por los que se puede condenar a un Juez (pérdida de la placa y labores forzadas o, en casos "positivos" para la Acusación 4, la "larga marcha"*).

* *Long walk* en inglés. No tengo a mano una traducción de ningún cómic de Dredd, lo siento.

Los Jueces, como héroes –en el sentido del culto al héroe que plantea Eco– que son (en especial Dredd), tienen respuestas, saben que ellos son los únicos capaces de tomar acción para perpetuar el estado y el Estado. Eso hace que siempre tengan respuestas a todo.

Y el problema de hacer creer a tus cuerpos y fuerzas de seguridad que siempre tienen razón es que te salen Dredds, Calahans, gente que adora la ley, su razón de ser. Y, tarde o temprano, algún Dredd o algún Calahan cree que tiene algo más de razón de la que el Estado le permite tener. Se convierten en gente que se considera por encima de la ley, que tiene derecho a elegir quién vive y muere.

La combinación del pensamiento de Achille Mbembe y lo que Molcher explica en su libro llegan a una conclusión interesante:

Este ensayo plantea la hipótesis de que la expresión última de la soberanía reside ampliamente en el poder y la capacidad de decidir quién puede vivir y quién debe morir.

Sin embargo, quiero, aparte de aprovechar lo que Mbembe explica en Necropolítica (en concreto, en uno de los prime-

ros pasajes que, por alguna razón, no está en mi versión en castellano), hablar de cómo los Jueces ven la vida, porque guarda similitud con uno de los temas que Mbembe aborda.

Para empezar, Achille Mbembe ofrece una definición* de política como:

> ***[u]n proyecto de autonomía y la consecución de acuerdos entre colectivos a través de comunicación y reconocimiento. Esto, nos dicen, es lo que la diferencia de la guerra.***

* En realidad, no. Esta es una definición de política que procede de un colectivo concreto, de la sede de la normatividad y modernidad. No hay por qué decir que es una mala definición. Si eso, una definición que debiéramos intentar alcanzar... increíblemente incompleta.

Los Jueces, entonces, son "apolíticos". No viven en un mundo político (evidente y claramente mentira, pero eso es una parte integrante de todo régimen autoritario y urfascista), solo viven en un mundo de ley, reduciendo todas sus interacciones con la gente a una suerte de falso lenguaje que reza:

```
ver ciudadano;
?comete delito;
si "sí";
- juzgar;
si "no",
- imposible, verificar de nuevo;
```

Es un poco lo que hizo el Mechanismo que se averió.

Mega-City One está en un estado constante de excepción y sitio. Los Jueces siempre consideran que hay alguna emergencia. Siempre hay algo que tienen que corregir, que solucionar. Siempre tienen que rescatar a la gente de sí misma. Por eso el azúcar es ilegal. Por eso todo ciudadano es sospechoso; porque siempre† hay un peligro‡ a la vuelta de la esquina.

† [Cita requerida]

‡ Define "peligro"?

Los Jueces tienen que asegurarse de que todo el mundo viva sin cometer delitos, porque los delitos son terribles e intolerables.

Viven, por así decirlo, en un constante estado de sitio, en un estado, como se ha dado a entender, en emergencia constante.

El problema con eso es que:

[h]acer que las situaciones de emergencia sean la medida determinante de la legitimidad política o moral conlleva el riesgo de minimizar las actividades diarias de la política.

Esta cita viene de *The Politics of Emergencies*, un ensayo que se publicó en Current Affairs poco antes del Covid y usaba de punto de partida el mundo de la trilogía de *La Tierra Fragmentada* de N. K. Jemisin. Tanto en la colección de novelas como en Juez Dredd, lo más importante es la supervivencia de "la humanidad" a costa del individuo, indistintamente de lo que ello conlleve. Esto significa que el estado se ve en la tesitura de tener todo bajo control y "crear un sistema que pueda sobrevivir a toda costa".

Para el Departamento de Justicia, es mera política*, los ciudadanos "lo viven como una crisis traumática" detrás de otra.

El utilitarismo del Departamento, por supuesto, rebaja el precio total de la vida y la humanidad a, básicamente, cero. Mega-City One, como el resto de conurbaciones, es una máquina obsesionada con el funcionamiento. La justi-

* En el sentido de política organizacional, no en el sentido de aquello relacionado a la gestión de la ciudad. Que, en este caso, también. Pero las connotaciones de la segunda son... ya hablaremos más adelante.

cia no entra en ninguno de los cálculos; solo la ley. Ni siquiera la Ley, como Dredd dice en más de una ocasión. La ley. La Ley es algo inmutable y que es lo que es. La ley, sin embargo, es como se aplica la Ley. Un policía que arresta a un criminal por algo que está tipificado en el código penal se está asegurando de que se cumplen la ley y la Ley. Un policía que para a alguien porque "sospecha" que está quebrantando la Ley está aplicando su ley.

Y, en más de una ocasión, se ha visto que los Jueces, como jueces (en un sistema jurisprudencial), pueden decidir qué aplicar, usando cualquier precedente como justificación.

Cuando el Juez Muerte dijo que era ilegal estar vivo no estaba aplicando la Ley, no se estaba remitiendo a un cuerpo legal que se podía apelar o modificar. Estaba aplicando su ley, su propia moral.

Los Jueces, supuestamente imparciales, se dejan llevar por su moral (o aspiración) personal en más de una ocasión.

Por ejemplo, cuando Morton Judd propone clonar a la ciudadanía (y, en uno de sus pocos momentos de lucidez, Fargo se opone), se estaba dejando llevar por sus ideas personales.

Los Jueces son niños con

total y absoluto control sobre la población.

No solo tienen total control sobre la población, sino que tienen miedo a perderlo constantemente.

Ese es el sino del urfascista.

no hay lucha por la vida, sino más bien «vida para la lucha»

Y, para un cómic serializado como Juez Dredd o las propias y Megazine, esto es maravilloso. Una vida para la lucha garantiza conflicto constante. Conflicto constante garantiza números infinitos. Números infinitos garantizan ventas infinitas. Ventas infinitas garantizan dinero infinito. Dinero infinito... me he aburrido, pero me explico: el conflicto constante permite que siempre haya alguien que pueda contar una historia y, sencilla como es la humanidad, no hay conflicto más visceral que la guerra.

Y Dredd y los Jueces siempre están preparados para la guerra, porque siempre hay un enemigo al acecho.

Siempre.

Si no es un Juez corrupto, es Muerte. Si no es Muerte, es un ciudadano peligroso. Si no es un ciudadano peligroso, es un ciudadano criminal. Si no es un ciudadano criminal, es un nigromante. Si no es un nigromante, es una amenaza existencial al sistema, como puede ser un grafitero o surfista. Si no es una amenaza existencial al sistema, es un Juez corrupto.

En todo momento, hay una justificación para lo que el Departamento de Justicia está haciendo.

En todo momento, hay una justificación para conseguir espacio vital.

En todo momento, hay una justificación para la reconquista.

En todo momento, hay una justificación para la vuelta al pasado... excepto que el Departamento de Justicia no quiere volver al pasado.

Es el pequeño fallo que tiene este enfoque. Muchos –por no decir todos*– fascismos ansían con volver al pasado.

* O, al menos, una cantidad significativa y representativa.

O, quizás, al "Pasado".

Cuando analizamos lo que hacen los charlatanes que buscan poder, lo que hacen es allanar el pasado, reducirlo a una serie de clichés diseñados para descarrilar trenes de pensamiento.

A veces lo hacen a propósito, otras sin querer.

Por supuesto, el objetivo de esto es llegar, tarde o temprano, a un mundo como el de Mega-City One; un mundo en el que los charlatanes son Jueces, el resto de la población los ciudadanos, y los indeseables... con suerte, terminarían fuera de la ciudad sin más.

Los Jueces, por supuesto, utilizan esta clase de lenguaje. Después de todo, ¿qué puedes decir ante "¡YO SOY LA LEY!" o "¡Come bota de Juez, criminal!†". Nada, realmente. El Juez tiene poder para, en cualquier momento, arrestarte. Tiene soberanía total sobre tu vida y, aunque Dredd no suele recurrir a ejecuciones sumarias, tiene la opción y en más de una ocasión se lo ha planteado para infracciones relativamente inocuas, como por ejemplo cuando quiso matar a Chopper por la espalda.

† Todo sea dicho, en este caso, lo que descarrila el tren de pensamiento es una bota talla 46 a la mandíbula.

Dredd y el Departamento de Justicia quieren mantener el control porque consideran que es necesario para la supervi-

vencia de la humanidad (bajo una definición que el propio Dredd ha llegado a dudar, incluso).

El fascista, sin embargo, no.

El fascista define lo que es y no es una persona. Usan definiciones estrictas (de puertas para afuera). Tan estrictas que no hay un verdadero fascista. Siempre hay algo que no encaja en la vida de algún individuo.

¿Es por diseño?

¿Es casual?

No es relevante.

El uso que se le da es el mismo que los Jueces le dan a la Ley: una excusa para mantener el "orden".

Se utiliza cuando hace falta.

El uso de la violencia, tanto para el fascista como para los Jueces es

apolítica.

Hay una alergia constante al término "político", sobre todo en los mundos del entretenimiento*. El arte siempre es "apolítica".

* Sobre todo después de *Gamergate*, cuando esto ebulló y se hizo parte del día a día.

Y, hasta cierto punto, puede ser cierto. El arte puede disfrutarse sin participar en lo que la rodea y lo que dice del mundo (en que se crea o, simplemente, por paralelismos).

Podemos leer *Dune* sin más, como una historia de aventuras, sin ver cómo está robando representando *The Sabers of Paradise*, de Lesley Blanch. O, especialmente, viendo abierta y conscientemente todo lo que dice sobre los peligros de los mesías. Sin embargo, poder leerlo con ese contexto, ofrece mucho más, nos hace enfrentarnos a los personajes de otras maneras.

La primera parte de la ecuación es compleja. Es como intentar hacer que la gente tenga un grado en lingüística antes de leer *El Señor de los Anillos*, porque Tolkien era un friki lingüista normal y corriente y lo escribió, en parte, para entender cómo evolucionaría el élfico†. Sin embargo, apreciar sus mensajes sobre camaradería, el bien y el mal, las diferencias en distintas maneras de organizarse, es posible.

† Y, también, como una secuela a *El Hobbit*, lo que explica muchas cosas sobre los primeros capítulos y Tom Bombadil, mi archienemigo.

Del mismo modo, es perfectamente factible disfrutar de Juez Dredd sin saber todo lo que rodea el nacimiento de . ¿Es más interesante si uno lo sabe? Esto se deja como ejercicio para el lector.

Sin embargo, sí que podemos leer el cómic teniendo en cuenta lo que se nos está planteando.

Sobre todo porque es algo abiertamente político:

El rol de la policía.

Por eso, en parte, los comentarios al ensayo anteriormente mencionado, publicado en 1992 en la *Megazine*, me parecen desacertados.

El comportamiento de Dredd no es apolítico. Puede estar presentándose como tal, el propio personaje lo puede ver como tal, el público mismo lo puede ver como tal. Pero no lo es. Por definición, el comportamiento de la policía, la función que sirve, son respuestas a preguntas sobre la gestión de la ciudad, la *polis**.

Pero el charlatán siempre nos plantea sus reformas fascistas como apolíticas, como cosas que trascienden la política. Es lo que hace el Departamento de Justicia, de hecho, se presenta como mero directivo apolítico, encargado de mantener la Ley y el orden. Nada de lo que hacen es político. El ejercicio que hace de la necropolítica es apolítico. Solo decide quién tiene derecho a vivir y quién a morir; quién puede vivir en un cubo de aislamiento y quién tiene derecho a andar por la calle...

Esta manera de enfocar y presentar el mundo (que entiendo por qué aparece en un mundo cada vez más conectado) nos lleva a, muchas veces, no terminar de entender las cosas o, en el caso de la ficción, a perder comprensión lectora.

Nos entrenan a ver las cosas tal y como se presentan en la ficción y no nos animan a ir más allá, a quedarnos en la superficie.

*También, en otras increíbles molestias, uno de los que comentan en el hilo dice que "no necesitamos artículos como este. Aplican situaciones reales a personajes ficticios". Creo que no es necesario explicar el porqué de la molestia. Por otro lado, otro diciendo que los creadores eran de derechas porque, argumenta, el cómic decía "mira lo que pasa si tienes desempleo masivo, se pasan el día sin hacer nada".

Comprensible. Es agotador estar todo el rato intentando entender, pero no podemos permitirnos no leer las cosas tal y como se nos enseñan.

Miento.

No podemos permitirnos no leer las metáforas tal y como se muestran.

Juez Dredd, como cualquier otra obra de ficción, es una historia.

Esto plantea varios problemas* (y ventajas).

Empecemos con la ventaja:

Las metáforas nos permiten entender un dominio de nuestra experiencia en contraposición a otro†.

Si leemos Juez Dredd con algo de pensamiento crítico, podemos entender que no es un modelo a imitar. Si él no es un modelo a imitar, ¿qué nos dice esto de la policía y los sistemas de justicia?

Las ventajas de tener películas como *Starship Troopers* o cómics como *Juez Dredd* o *Watchmen* o novelas como *Hombres de Armas*, *Dune* o *Esto no puede pasar aquí* es que podemos usarlas como punto de partida para entender distintos aspectos políticos y sociales. *Starship Troopers* deconstruye lo insidiosa que puede llegar a ser la propaganda, muy a propósito y de manera consciente.

La diferencia fundamental entre todos estos ejemplos y *Juez Dredd* es que Dredd sigue calzando bucos a criminales. *Juez Dredd* siempre tendrá un objetivo, pero nunca el mismo.

* Es un pastiche, también, lo que lo hace oscilar y, como explican en *Our opinions are correct*, el problema con un fascismo caricaturesco es que, cuando tenemos fascismos reales delante, no los reconocemos.

† Estos son Lakoff y Johnson, en *Metaphors we live by*.
Me lo leí para mi TFG y es lo poco que recuerdo. Disfruta de tus enemigos, Juan.

Por eso, también, se puede caer en una trampa que Annalee Newitz y Charlie Jane Anders plantean en su podcast *Our opinions are correct*: el pastiche, la sátira.

Mucha gente ve como imposible el auge de un nuevo fascismo porque los malos (en la ficción) suelen ser caricaturas fascistas y nadie puede ser así. ¡Nadie puede querer ser los malos de *En Busca del Arca Perdida*! Así, poco a poco, al... sanear el fascismo, se retira de la realidad en la que vivimos el verdadero peligro que representan. Nadie puede ser así, no es lo normal. Y, como un submarino, se esconden debajo de la superficie. "Ocultan" su nivel, como dicen entre ellos mismos.

Nadie es como Dredd, nadie es como Rico, nadie es como Hans Landa; por ende, nadie es un fascista. Si no están adoptando los significantes del fascista "clásico", no pueden serlo.

Y, de pronto, llega otro bigotes, contándonos cosas que queremos creernos.

Un ejemplo más asequible: Musk y compañía.

En todo momento, Musk nos vendía el concepto de que "iríamos a Marte". Un amigo cercano y yo lo queríamos creer. Habíamos leído grandes clásicos de la ciencia-ficción y queríamos la tecnología que habíamos imaginado ahí, ese estilismo mágico de Star Trek. O, incluso, estábamos enamorados de los camioneros espaciales de Alien.

Así pues, "compramos" lo que nos vendía con SpaceX y el Hyperloop. Nos estaba vendiendo la estética del futuro.

Todo eso, combinado con el auge del frikismo en la cultura popular, le colocó donde está. Ahora, años después, ha-

biendo leído *A City on Mars: Can We Settle Space, Should We Settle Space, and Have We Really Thought This Through? de Kelly y Zach Weinersmith* (y, también, aunque en menor medida, *How to Take Over the World: Practical Schemes and Scientific Solutions for the Aspiring Supervillain* de Ryan North), se puede ver que lo que Musk vendía es una simplificación enorme y que, seguramente, no sea posible.

Pero la historia sigue ahí.

Todos creamos

historias para protegernos.

Sabias palabras de Johnny Truant/Pelafina/Zampanò/ Mark Z. Danielewski.

Dredd es una historia, pero como toda historia, necesita una lente. Y si la lente es una lente 1:1 que no lleva a cabo ninguna interpretación, solo tenemos un cómic. Un cómic al que el público asigna todo el significado. Un cómic que, según John Wagner:

La historia que has mencionado es una que escribimos para dejar las cosas claras, para demostrar lo cabrón que es Dredd. Que la gente se quedara con que es el bueno me sorprende.

Y, sin embargo, hay gente que le sigue viendo como un modelo a imitar. Cada vez menos, afortunadamente, pero ahí están. De la misma manera que hay gente que considera que el Imperio del Hombre de 40K –una teocracia absolutista, en muchas ocasiones feudalizada, obsesionada con eliminar al "impuro"– es algo loable y que debiéramos intentar emular.

Las historias pueden ser una herramienta maravillosa para entender el mundo, claro que sí. Las metáforas son fundamentales para entender cómo funcionan las cosas. Pero no podemos confundir la metáfora con el objeto, el significado con el significante.

Y, sin embargo, pasa.

El hecho de ver a Dredd como un símbolo significa que lo podemos aplicar contra cualquier elemento que no nos guste libremente.

Pero corremos el riesgo de desmerecer aquello que no nos gusta.

Si aplicamos Dredd a cualquier ejemplo de abuso de autoridad, desde un abuso policial hasta un abuso en el entorno laboral, hacemos de menos uno de los dos lados de la ecuación. No es malo, necesariamente, utilizarlo como resumen rápido y coloquial, pero no como significante de cualquier cosa.

Y, el problema fundamental con la historia, al que ya he aludido antes:

Juez Dredd nos cuenta historias.

Historias contadas desde el punto de vista de un opresor victorioso, por definición, no pueden hacer el trabajo que Wagner y Grant y Ezquerra querían hacer*.

Dredd tiene razón.

Dredd es incorruptible.

Dredd hace todo lo que puede para "salvar" a Mega-City One.

En condiciones normales, en una novela policíaca, noir, de aventuras, tradicional, esto son características del bueno. Zanahoria y Sam Vimes son como Dredd (aunque Vimes ha estado a punto de sucumbir a la tentación en más de una ocasión, al final lo ha superado), pero ellos son buenos. Ellos protegen Ankh-Morpork porque les importa la ciudad y saben que la ciudad es la gente. Dredd protege la ciudad porque la ciudad es su ***deber***.

Puede parecer similar, pero es sutilmente distinto.

* Por eso, en parte, usar a Dredd como ejemplo de fascista no es perfecto, puesto que el fascismo, muchas veces, se sirve de conspiraciones falsas para justificar sus acciones, mientras que en Juez Dredd, más de una vez, las conspiraciones son ciertas por la mera necesidad narrativa y la consistencia interna. Pero no hay nadie más que represente mejor la brutalidad del autoritarismo como Dredd.

Zanahoria es el arquetipo del Bobby original: conoce a la gente en su ronda, se preocupa por ellos.

Es el arquetipo de lo que Peel llamó "policing by consent", un poco "ser policía con el consentimiento del pueblo". Pratchett, hasta cierto punto, representaba eso en sus novelas de la Guardia. Sus policías eran gente noble* que quería a la gente que tenían que proteger.

* Salvo algunos elementos que, sin lugar a dudas, eran humanos. Tenían un certificado al respecto.

El ideal.

El arquetipo.

Dredd representa el arquetipo de la policía, como dicen Molcher y Mbembe, colonial.

El hecho de que Dredd encarne lo positivo del "buen" policía con los elementos de la brutalidad policial genera una suerte de latigazo mental en la gente. A la gente, normalmente, no le gusta la disonancia cognitiva. Por tanto, o Dredd es un malo (que te encanta) o Dredd es bueno (porque si no, ¿por qué te gustaría?).

Por eso

Dredd no es, *no puede ser*, fascista.

Sin embargo, es comprensible que se le tache de tal.

Para empezar, su estética es profunda y fundamentalmente fascista. O, al menos, similar a ella.

Para seguir, nos cuenta historias buenas, que queremos creer. Eso es algo que los fascistas hacen. Nos cuentan las historias que queremos oír. Después de todo, el fascismo es la ideología para toda aquella persona que quiere una lucha que puede ganar*.

* Fuente: mis vibras.

Y, sin embargo, Juez Dredd no recoge otros elementos fundamentales del fascismo. En sus historias, salvo en contadas ocasiones, no se moviliza al pueblo para luchar contra un enemigo. El propio pueblo es el enemigo de los Jueces†. El fascismo utiliza elementos estocásticos. Da ideas que los seguidores llevarán a cabo.

† Que, estoy seguro, es el punto final del fascismo (y de cualquier autoritarismo, en general, pero estoy hablando solo del fascismo).

Un líder siempre puede decir "sería una pena que le pasara algo a este político con el que no estoy de acuerdo" y esperar que un seguidor haga algo‡.

‡ Esto no es algo exclusivo, de nuevo, del fascismo, pero suele ser una herramienta bien aprovechada.

Sin embargo, cuando el pueblo participa en actividades con el Departamento de Justicia, es porque colaboran abiertamente con el Departamento. Cuando un niño delata a sus padres o una persona a sus vecinos, es porque el Departamento pide explícitamente a la gente que les ayude, no dice "estaría bien que, conceptualmente, alguien haga esto".

No.

Dicen "si ves algo, di algo" y cosas por el estilo.

También, con el personaje, a nivel individual, se puede

señalar a las dudas que ha sufrido a lo largo de su existencia. En John Cassavetes is dead, arresta a un hombre que colecciona periódicos viejos.

Eso es 3mendo delito.

Al llevárselo, el anciano dice "¿Por qué es malo conocer el pasado?" o algo por el estilo. Dredd se queda, pensativo, rumiando, ponderando lo mismo.

O, en A child's tale. El prog empezaba con un cómic dibujado por un niño en el que cuenta cómo Dredd atropelló a su madre. Un gran momento en su vida, pero uno en el que se ve su aspecto más humano, cómo quiere explicarle al chico que... no pasa nada y que lo siente.

Al ver esos momentos de humanidad, podemos dudar sobre Dredd como un arquetipo de la fuerza policial, del autoritarismo, del fascismo. Vemos al Juez por antonomasia intentar proteger a la gente de sus peores intenciones y aspectos. Tiene que ser bueno, ¿no? La ley... perdón, la Ley tiene que ser buena, ¿no?

El Departamento de Justicia es, por tanto, "apolítico". Dredd es "apolítico". Todo ahí son meras respuestas utilitarias a estímulos. No es, no puede ser fascista.

Esto es porque, en casi cincuenta años de historia, las historias las han escrito varias personas. Cada persona quería contar una historia, entender una idea. Así pues, Dredd y el Departamento se han adaptado lo mejor posible a esas narrativas.

Esto hace que el Departamento de Justicia sea maleable y dúctil.

Más, todavía, que el pensamiento fascista. Si el pensamiento fascista carece, como dice Eco, de ideología, el Departamento de Justicia más.

Los significantes del fascismo y el Departamento están vacíos. ¿Qué es la Ley que Dredd aplica? La que Dredd decida que es. Se intuye que, en efecto, hay leyes escritas que Dredd conoce. Pero son narrativamente irrelevantes. Siempre se puede escribir o borrar una en aras de contar una buena historia con el personaje.

Siempre se puede cambiar para lo que se quiera hacer.

Eso es, insisto, algo característico del fascismo. De hecho, Oswald Mosley, el fascista británico por antonomasia organizó un movimiento en los treinta que capturó a muchos antiguos militares que estaban ahí porque estaban "de acuerdo" con lo que él decía, eran "faddists", un juego de palabras entre "fascista" y "fad", "moda". Estaban ahí porque era "donde había que estar".

Pero Juez Dredd va más allá. El propio sistema ha cambiado tantísimas veces en función de lo que busca el autor en cada momento, que no puede ser fascista. Es demasiado maleable y dúctil. Se ha usado para criticar cientos de momentos políticos con relativa precisión.

Por ejemplo, en *A Better World*, los disturbios que se cobran la vida de Maitland empiezan con alguien lanzando un batido.

Para cualquier persona que no lo sepa, en 2019, un hombre le tiró un batido a Tommy Robbinson, fundador de la "Liga

de Defensa Inglesa" ("English Defence League"*). Dos días después, le tiraron otro. Y unas dos semanas después, le lanzaron uno a Nigel Farage†.

Es una manera de protesta MUY británica, parece ser.

Pero, de la misma manera que adopta significantes británicos, toma prestado material americano y de otros sitios (de nuevo, el diseño de Dredd es un batiburrillo de iconos).

Es decir, el Departamento de Justicia carece de identidad más allá de "Ley y orden".

Esa es una de las pocas cosas que los fascistas tienen en común: hay un sentimiento de identidad marcado‡, un endogrupo y un exogrupo.

El Departamento de Justicia adopta identidad cuando la necesita y la descarta cuando no. Sí, es cierto que el fascismo es chaquetero, pero no tanto ni tan rápido. El pueblo tiene que adaptarse al cambio. Si no, no se puede "movilizar".

El Departamento de Justicia (y, por ende, Dredd) no es fascista. Trasciende el fascismo para convertirse en algo más útil y aterrador. Dredd es urfascista. Es el fascismo primigenio del que Umberto Eco hablaba, su *progenitor*.

Pero bueno, no me hagáis caso, que no tengo ni idea de nada, solo que el mejor cómic de Juez Dredd es el especial de Navidad de 2021 en el que Dredd, Dredd (Stallone) y Dredd (Urban) dan caza a una parodia de Elon Musk. Eso, y que mi perro es un motor.

* Por si no resultara evidente por el nombre: es un partido de extrema derecha y que la wikipedia, amablemente, califica de "ultranacionalista palingenético". Esto es, fascismo, pero con otro nombre.

† Por supuesto, nada más terminar el primer borrador de este ensayo, le volvieron a lanzar otro batido a Farage.

‡ Sí, podría decirse que en las Megaciudades de *Juez Dredd* hay una clara dinámica "nosotros-ellos" para con los mutantes, pero eso ha ido cambiando demasiado y... no siempre se explotó como se debiera. La preocupación del Departamento de Justicia rara vez se centra en los mutantes. Solo son relevantes cuando entran a Mega-City One o cuando Dredd está fuera del muro. Pero más allá de acciones individuales, no están, en todo momento, preocupados (falsamente) por los mutantes. Los mutantes hacen su vida.